网络游戏内容管理培训班开班动员讲话内容整理

王野霏 北京市委宣传部副部长 讲话

课程目的：提高职业素养、业务能力。

张毅君 中国音数协第一副理事长 讲话

中国游戏发展约 30 年，真正成规模发展 20 年出头。在起起伏伏中不断发展、壮大。

现在需要总结经验、梳理思路，停下来，是为了走的更远，不能走着走着忘了自己的目的。

一、防沉迷工作落实

相信大家已经很了解。防沉迷工作开展主要由于部分青少年沉迷其中、欲罢不能。需回应大众关切，赢得走的更远的机会。

二、背景、意义

游戏具有鲜明的文化和意识形态属性，对青少年价值观行成有很大影响。

6.1 人大常委会颁布《未成年人保护法》，设网络保护专章，重点关注第 74、75 条

8.30 国家新闻出版署下发《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》

9.8 针对游戏乱象问题约谈重点游戏企业及相关单位。(首次以这种形式)要求主要负责人亲自抓、带头管

监管、政策培训分①内容管理、②防沉迷。要求企业自觉抵制行业乱象。只有呼应群众呼声，才利于可待续发展

三、要求

从严落实各项管理新规。

要把握好政治方向、舆论导向、价值取向。

中国音数协游戏工委组织发起《网络游戏行业防沉迷自律公约》，大家将在聚光灯下、众目睽睽，更要约束好企业行为，并探索如何把他律变为自律，营造风清气正的网络空间。

游戏出版物内容审查要点与辨析

——总局审核专家 陈振宇

要求越来越严，希望大家能注意规范

一、审查依据及必要的准备

（一）法规依据

不多讲，都已经比较熟悉了

（二）知识储备（涵盖内容越来越繁杂）会找相关领域专家审核

1、文史、宗教、经济、军事、政治等知识

2、流行文化、动漫、电子竞技、cosplay、同人、粉丝、音乐、影视、综艺

3、文化商品和服务的叠加态，运营类型、推广常识等都要了解

（三）技术支撑

1、测试工具的熟练使用（对自己的游戏有清晰的认识，提供相应审查条件）

（1）模拟器、手机助手，不同型号手机的特点，模拟器适配

（2）主机游戏的安装与使用（存档、地点跳跃之类提供便利，方便专家审核）

（3）大型游戏的安装与使用

（4）浏览器的依赖和使用

2、辅助工具

（四）自我修养

1、严谨、专业、负责、严格

2、现阶段还关注内容表层之下的寓意深浅

误解：以为审查人员不懂游戏，其实大部分审核专家比在座各位对游戏、游戏行业、厂商的了解更多，希望彼此尊重，不要心存侥幸，有问题的点基本不会

被遗漏。

二、内容审查

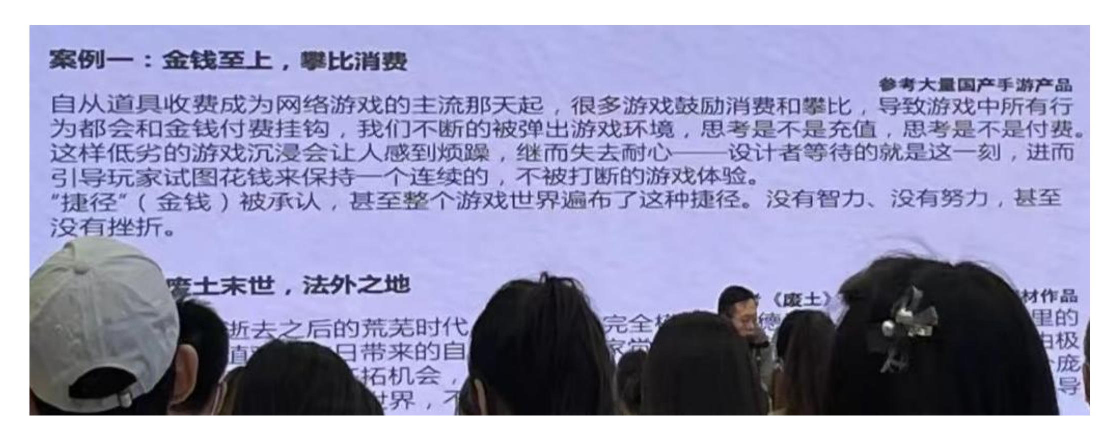
（一）价值观

游戏不再是纯娱乐，承担新媒体艺术功能。承载的内容越来越多，涉及历史、人类学、社会学。（领域越来越多）

夹带过多的私货，价值观就容易出问题，价值观审核是打分第一条。

禁止案例：

1、金钱至上、攀比消费（一直存在）



（1）不能老把玩家弹出游戏环境，让玩家充值才能得到连续的游戏体验。不充值的玩家没有获得感。

（2）涉及概率的，明示概率规则、制限次数。VIP 加次数也应做限制。

概率道具购买次数：5~10 个

抽取次数：20~30 次（上百上千次就导致过度消费的产生）

范围中取上还是取下，主要看游戏中概率性玩法有多少。

2、废土末世、法外之地

不要认为非现实题材就没问题。

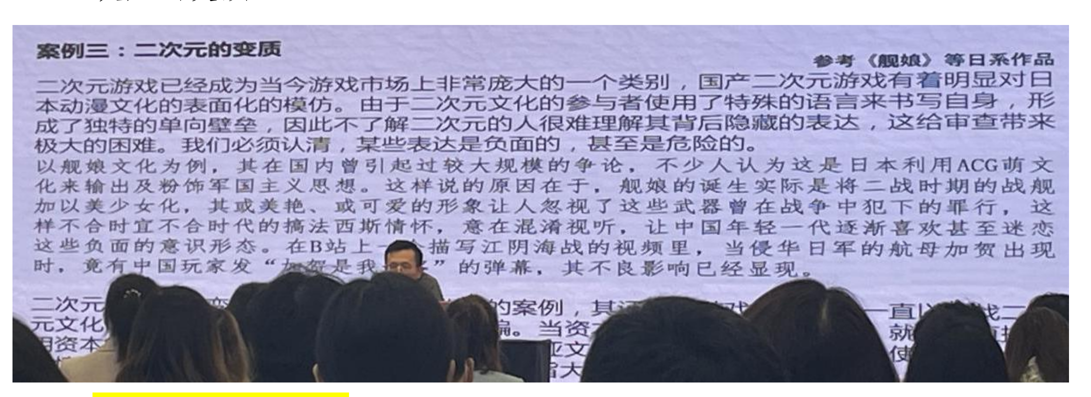
（1）这个游戏世界建立的基础是什么，建立在什么时间点，有没有和现实世界有关联，比如说发生在相对不远的未来，或发生在中国，或发生在一些敏感的区域。世界观是什么样的设定，如何圆这样的设定，如何自圆其说。

（2）完全模糊了道德界限、玩家可选择善恶走向、无政府状态。

不建议在游戏中将善恶的选择权交给玩家。（可以做出恶的选择，一定会要

求修改）

3、二次元的变质



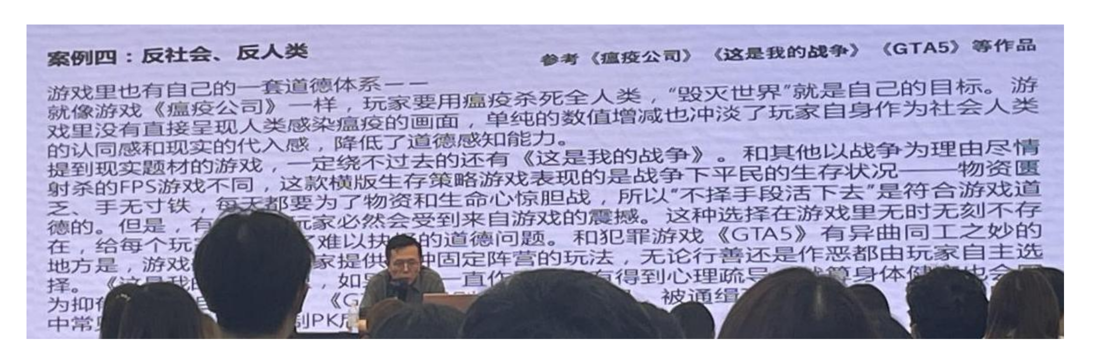
（1）对日本的肤浅模仿

（2）舰娘文化

阴阳师、火影忍者、明日方舟等二次元游戏市场占有率较高

淡化了历史感、甚至有玩家喜欢上这种元素，在纪录片弹幕中喊：“加贺是我老婆”（影响已经出圈）

4、反社会、反人类



游戏也有一套自己的道德体系（国产游戏较少）

《瘟疫公司》目的就是杀死全人类，数值表达，感受不到作为一个人的道德感。

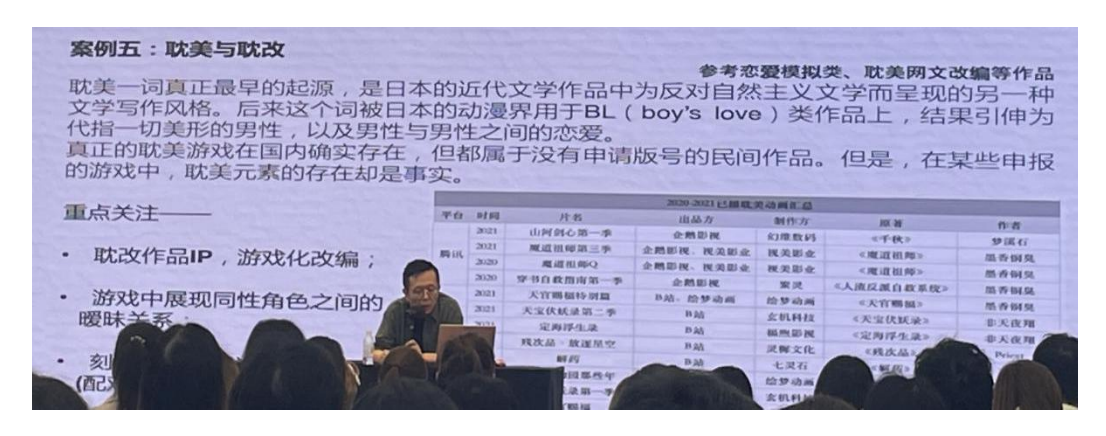
《这是我的战争》：战争下平民的生活状态，不择手段活下去，即使是不道德的。若去老人家拿走物资，过几天再去会发现只能看到老人家的尸体。

道德困境不适于通过游戏让玩家做选择。

5、耽美、耽改

B.L.（boy's Love），美形男性、男性与男性之间的恋爱

国内没有真正的耽美游戏，但是某些游戏存在耽美元素。



重点关注：

（1）耽改作品 IP，游戏化改编

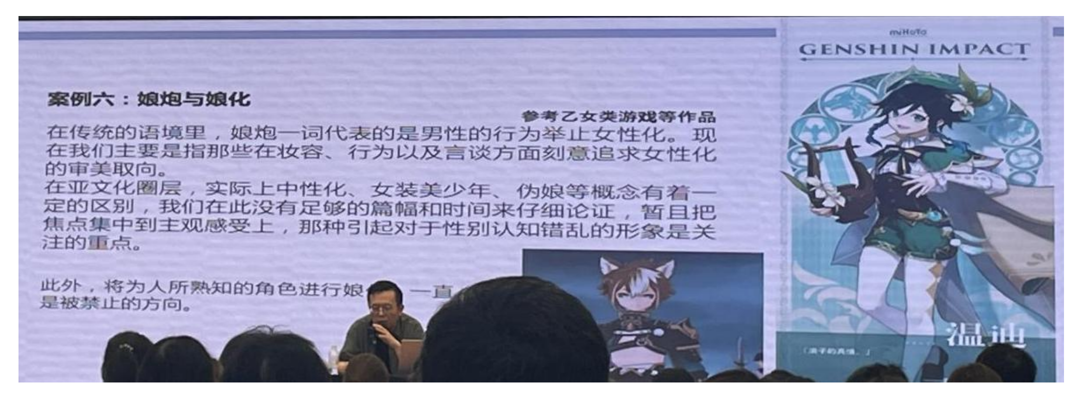
（2）同性之间的暧昧（男性攻略男性，羁绊（有的要求改这个词）等）赠送礼物刷好感度。攻略描述不适合用比翼双飞、同床共枕、举案齐眉等，可用至交好友。

（3）刻意宣传、描述错误引导男男 CP、男男经济（比如官网宣传、截图、番外漫画等、坐骑中男男可共乘、仙剑五中出现男男亲吻）

主要耽美作品：《山河剑心》、《魔道祖师》、《穿书自救指南》、《天官赐福》主要耽美作者：墨香铜臭

如：阴阳师的宣传 PV，借用日本历史 IP，是腐女最爱（死灰复燃）

6、娘炮与娘化



妆容、行为、言谈、配音女性化

中性化、女装美少年、伪娘

判断标准：主观感受上，引起对于性别认知错乱的（看介绍才发现是男性）

《原神》中大量男性角色女性化，如温迪

对为人所熟知的角色进行娘化，如娘化三国、娘化西游。

（二）文化性

越来越多游戏公司标榜自己有文化的属性。

但不可：

（1）严肃的文化元素改成滑稽的游戏玩法

（2）不要抄百度百科，有不少错误，最好找专家

（3）错误的表达文化元素，是对文化的亵渎

（4）企业自己的观念表达，特别注意夹带私货的游戏。（某游戏有宗教裁判官角色的设定）

1、名称

反映文化内涵的第一环节。

名称和 LOGO，特意模仿别人（如蓝月传奇和地鼠传奇，样式、配色都很像）

名称和游戏内容没有关联（所以有些游戏需要提交《游戏名称说明》，有的厂商自己都不知道为什么起这个名字，只觉得好听）

2、题材

主线任务、画面风格、人物设定、美术设计。优秀题材对游戏的代入有帮助，但文化元素使用要慎重，文化先进性到底在哪。

武侠游戏之间的同质性，现已式微。

因游戏公司将大量金钱投入建模、立绘、配音中，题材开发方面反而投入不足。

案例一、修仙题材

飞升、渡劫（满篇都是）同质性严重。

修仙并不是中国传统文化的代表，从来不是主流。不建议扎推申请。

案例二、新选组为素材（日本历史真实存在的时期）

过度美化日本历史及武士精神（以武平天下类似于现在的军国主义），中国

不可出版此类产品

3、音乐与美术

《忘川风华录》《影之刃》做的比较好

《忘川风华录》的书法界面很有韵味

（1）某些国产游戏存在比日本更日本的游戏风格，还加日语配音，甚至没有中文字幕

（2）货不对版（不要认为专家不懂日语），出现字幕没问题，但配音有问题的情况

（3）三国人物头盔和甲胄用的是日本的，形成对青少年的负面引导。

（三）历史观

历史文明类游戏、含历史元素的

历史元素怎么用、为什么这么用？

根本原则：不可歪曲事实、哗众取宠，有定论的历史人物不能随意改编

1、类型一：历史即数值、人物即符号

特别注意：数值也有倾向，透露出作者对某些或某类角色的美化或矮化，不同时期人物都在玩家手下

2、类型二：二战历史题材对恶势力的美化

《大战略大东亚兴亡史》属极端案例

3、类型三：对日、德武器装备的使用、军装元素的表现、问题历史人物的引用。

战犯成为玩家随从

《碧蓝航线》《黑潮：深海觉醒》

有些战舰等和谐版本名称还是有指向性，不可用。

游戏形象设计参照负面人物、战犯等。

军服、肩章、勋章、帽徽、袖标、绶带，制服粉丝，甚至有德军、日军军服粉丝

4、类型四：过度美化他国历史《信长之野望》，野望就是野心

天下布武，其实就是军国主义

日本漫画、日式游戏导致形成一个庞大的日本历史爱好群体，有些人对日本历史的了解甚至多于对本国历史的了解

受日本影响，将黄巾军错用成黄巾贼

5、类型五：历史人物归类不恰当

比如把神奇女侠归到亚马逊族等。美洲的亚马逊和神话其实没啥关系

中东：替换过去的阿拉伯地区

6、类型六：历史即玩法、进程被改写

《文明 6》中，鼓励消灭"野蛮人"，其实就是殖民心态，缺乏善恶观

7、类型七：历史即事件、善恶被模糊

Paradox

Paradox Interactive是一家瑞典电子游戏开发及发行公司，简称P社，公司设于斯德哥尔摩，因历史策略类游戏而著名。其代表作品包括《欧陆风云》系列、《钢铁雄心》系列、《维多利亚》系列、《王国风云（十字军之王）》系列以及《群星》等。除此之外，公司代理的《骑马与砍杀》也很有名。

表现历史阴暗面，善恶让玩家去体验，游戏玩家对历史的认识有很多不成熟的地方，不适合让玩家去做善恶选择

建满洲国、德国提前扩张等，违背真正历史进程。

（四）宗教观

神话、传说、民族（有些游戏中有原创的宗教，国内游戏很少），不要夹带私货

宗教元素的设计

1、引用宗教人物不当

《女神转生 4Final》第三势力

2、引用宗教符号不当（不能在知其然不知其所以然的情况下使用）

十字架（尤其是进口游戏）、佛教万字符、纳粹符号

3、克苏鲁神话元素慎用

出现宇宙中人类价值毫无意义、人类一定不能胜天等

三、技术审查部分

（一）换皮（行业毒瘤，严厉打击）

1、旧游戏申请新版号

2、同一款游戏多省申请



修妖记、搜仙记、仙战等换皮

3、海外游戏伪造成国产游戏申报

（二）实名注册

《健康游戏忠告》，快 20 年了，还有写不对的，忠告、受骗上当，还有几句话顺序错了的

（三）敏感词

1、不完善，常用黄坤明部长的名字试（换届要注意更换）

2、提示不规范、不要提示非法（国家领导人名字怎么能非法呢？）

应提示包含敏感词

3、语音系统监管（比较困难，不建议带此功能，若带要提供可信的，能够被测试的监管措施），敏感图片（照片上加敏感文字的，比如在图片上写台独），有以习大大照片作为头像的

4、有举报处理

（四）防沉迷

1、8 点前确实进不去，但是 9 点没有强制离线（没有踢出）

2、删游客模式

3、适龄提示中没有对应修改为新标准，即 8 点至 9 点版本

4、版署包的虚拟充值还是要有，能弹出相应提示

（五）文字规范性



1、英文、日文、繁体字

2、字体不规范、字形出现问题

3、生僻字（神兽名字中出现生僻字还好）、异体字

4、网络用语（非常多）、颜文字。

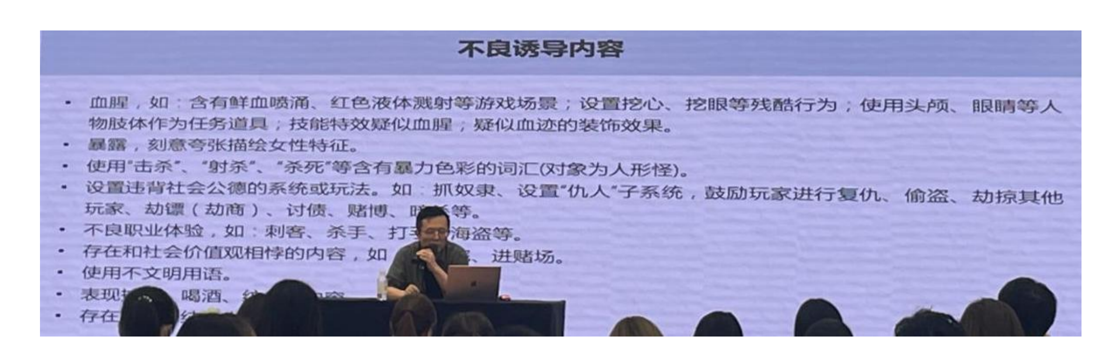
华康其实是日本厂商，有日本汉字字形夹入

5、和式汉语及其他不规范词汇（二次元游戏）

猫之恩返（报恩不好听吗？）

佛系等网络用语（尤其是古典题材）

（六）不良诱导内容（包含很多内容）



1、血腥（红光带来血色印象）

2、暴露（注意静态不暴露，动起来之后暴露的问题，如裙底视角）

3、用击杀、射杀、杀死等词语

4、设置违背社会公德的系统或玩法，仇人系统、偷盗、劫镖、纵火等，PK可以有，赢了之后系统给奖励，不能拿对方玩家的，不可侵占别人的劳动所得

5、不良职业体验。刺客、杀手、打手、海盗

6、存在和社会价值观相悖的内容，如妓院、赌场、脏字、互怼中有过分的对白，暗杀等玩法挑拨玩家之间的关系

7、使用不文明用语

8、抽烟、喝酒、酒馆、纹身等（常出现烟斗、女角色拿烟杆）

9、存在双修（修仙）、结婚生子（如倩女幽魂，生完孩子之后这个孩子怎么定位，涉嫌对人性的不尊重）、主播陪玩（美女带玩噱头，挑逗性语言）、后宫

（七）博几率玩法

目的：禁止过度消费

1、出售宝箱（明令禁止）

2、转盘、砸金蛋抽奖

3、寻宝、探险、砸金蛋

4、招募（次数限制）

5、装备锻造（次数限制）

6、角色、宠物属性（刷天赋等）

（八）完成度

1、系统过少，游戏明显未开发完成（为了打提前量拿版号）

2、与文字资料对比、存在未提交审查内容（逻辑要统一，游戏里没有，文字资料里有）

3、大量美术素材重复（没画完）。盗用其他游戏素材（不够用，抄别人的），完成度不足

4、账号等级、资源不足，未能完整审查（自己练时间太长、审查困难，时间浪费）

5、网络夸大宣传或刻意隐藏部分内容，要保持一致（有的宣传百万剧情，让真提供百万剧情剧本又说写错了没那么多，宣传中出现版署包中完全没有的东西，涉嫌虚假宣传，有的是真有，但是提交版本没有，还没来得及做）

不可用**敬请期待、未完待续、即将开放**字样（那你没做完啊，拿回去做完，你让我们期待什么，我们不想期待，我们就想看实际的内容）

6、脚本不全，缺世界观设定、人物介绍、角色对白、道具装备列表等

7、未说明盈利模式或对有广告接入的没有相应内容监管措施

8、游戏 bug，我们又不是 QA，有的要出上百页审核报告，看出厂商的诚意

（九）游戏地图审查

参照《中国历史地图集》、《中国史稿》郭沫若等

（十）充值系统审查

（十一）厂商及原作审查

1、劣迹艺人、劣迹 IP，IP、原作者、出版社等触犯法律法规等，对国家有诋毁性言论的

2、刻意丑化中国社会环境，如有个游戏呈现上海脏乱差，中国厨师杀人、杀猫杀狗之类

（十二）版权问题审查

未经授权 IP、美术素材抄袭（没有版权不要乱加，如抄皮卡丘、海贼王素材）、对白抄袭

四、工作感悟

越做审核工作，越倾向严格

一部分审查工作未来可用规则和算法解决，但游戏必须把人的因素考虑进去。

只能通过专家和厂商的自律来解决问题。